

日本映画の中のスマートフォン

—— 2016 年前後のコミュニケーション技術の日常化 ——

百束朋浩

映像学科

Smartphones in Japanese movies : focusing on the spread of smartphones in 2016

HYAKUSOKU Tomohiro

Department of imaging Art

(Received October 31, 2018 ; Accepted December 20, 2018)

キーワード：映画におけるスマホの表象、スマートフォン、日本映画、メディア比較、

Abstract

The spread of smartphones in Japan is slow compared to other countries. In Japan, Feature phone developed independently and was derided as being Galapagos from that situation. Smartphones penetrated daily life even in Japan to 2016. For this reason, smartphones have come into the movie as well. This paper confirms how the smartphone is drawn in the movie, point of this paper is how to think about how new technology generalizes through a movie. Smartphones do not appear much in Japanese movies. The reason is that understanding of smartphones varies from person to person. Also, in movies that smartphones are the theme, the negative aspects of smartphones are emphasized. The reason is that people's understanding of smartphones is inadequate.

1. はじめに

「スマートフォンの世界的な普及によって社会や産業構造に大きな変革をもたらされている。ICT 技術の日常化が進展し、スマートフォンは社会インフラの一部として定着しつつある。この劇的な社会的変化は蒸気機関の発明による産業革命と匹敵する。」

このような表現は通信技術の高度化と社会変化に対する評価としてすでに手垢のついた枕詞¹としてすっかり市民権を得てしまった。そもそも情報端末が普及して誰でもどこでも双方向的な情報交換が出来るというような「高度情報化社会の到来」という話題は半世紀に渡って喧伝されつづけてきた²。

新たに登場してきたメディアによる未知の体験によってライフスタイルや社会構造に変革をもたらす、というような考え方は、いわゆるトロント学派と呼ばれたイニス、マクルーハン、オングらの初期のメディア史研究で繰り返し提起され、その後なかば定式化していった。彼らの興味の根幹にはイノベーションを繰り返す 20 世紀の電子的な技術革新と、拡張されつづける五感とマス・メディアにどう向き合っていくのかということを宿命づ

けられていたと仮定することはそう難しいことではない。90 年代の後半以降、コンピュータ化されていく中、俗っぽい言い方をすればデジタル化されていくメディア環境の中でこうした技術的な産物による社会変革論は一定の説得力を持つことはあながち否定はできない。近年でも例えば、「Instagram の普及によって写真が再発明される」や「LINE によるコミュニケーションは新しいコミュニティを創造する」というような問題系は現実起こりうる、あるいは起こっている事象に対する解決策の模索という意味では大いに意味のあることかもしれないが、その一方で新しいメディアに対する過剰な反応であるとも考えられるのである。新しいメディアは常に現在の危機として認知され、そのメディアが普及し日常化されていくに従って社会構造の中に浸透し、〈常識化〉されていく。

ある種の技術決定論が数年ごとに勢力を取り戻していくのにはそれなりの理由がある。文化的な事象が新しい技術によって産み出されているという側面が少なからずあるからだ。そしてそれは技術革新なしには成し遂げられない。21 世紀に入り、コンピュータ化されネットワークが世界中を覆ってくる中でしか Facebook も Instagram

も実現しない。だがそれは単に技術の産物ではなくて、社会的な制度でもあり、コミュニケーションそのものであり、ある種の創作物でもある。バラージュにしても、マクルーハンにしても、キットラーにしても新しいメディアの物理的特性からくる機能や性格に焦点を当てたのは、単にそれがメディアの転換点に依拠していたに過ぎないのではないだろうか。それは科学技術に対する畏敬と、保守的な社会システムの価値基準に沿って未知の事象に対処しているのと同じである。例えるならば、宇宙人を相手に人間の持ちうるコミュニケーション手段でなんとかしようとしているのと同じである。

重要なのは、新しいメディアやサービスが引き起こす問題を技術的な機能や特性を論拠にして、これまでの社会構造の枠組みで考察することだろう。

前置きが長くなってしまったが本論の目的は近年の日本映画に描かれるモバイル端末の中でもスマートフォン（以下スマホ）の表象の変遷を辿ることで、日常化された技術がどのように浸透していったかを考察することにある。エスノグラフィックな調査の必要性を否定するつもりはないが、長谷（2002）が映像を「製作者によって主観的に解釈された『現実』の『間接的反映』として捉えるのではなく、社会に開かれた表現、映像をめぐるコミュニケーションの中に存在するもの」として捉えるべきであると主張するように、本論では新しい技術による文化創造を確認するのではなく、表象としてのスマホを例にテクノロジーの日常化のプロセスを考察する。スマホにターゲットを絞った理由として、携帯電話の登場から爆発的に広がっていったモバイル端末の中でも、普及の進展と利用場面が多いスマホを対象にしたのは単にそれが通話というコミュニケーションの一形態だけを目的に利用されてはいないからだ。端的にまとめるとスマホの機能と利用場面は、通話、コミュニケーション（メールやSNS）、ゲーム、マルチメディア端末（音楽や動画再生）とあらゆるモバイルの場面でのメディア接触の窓口になっているからだ。

また、視覚的な表象の中でも考察対象として日本映画に絞った理由は、第一に日本におけるモバイル端末の普及に特異性があること、第二にテレビを始めとした広告モデルの産業構造の中では、日常的な利用という無意識化の場面にある種の意図が加えられることが往々にしてあるからだ。例えばテレビドラマではスポンサーになっている企業の製品しか画面上に映し出されない³など、現実には極めて不自然な描かれ方がしばしばある。

2. 日本のスマホ市場の特殊性

考察に先だって、日本でのスマホを巡る現状を確認したい。総務省発表の「平成 30 年版情報通信白書」及び、「平成 29 年度通信利用動向調査」⁴によると、スマホの普及は、平成 22 年度（2010 年）が分水嶺になっていることが分かる。（図 1-1、1-2 参照）

本格的にスマホの普及が実感されるのは 50% を超えてくる 2012 年（平成 24 年）から 2013 年（平成 25 年）にかけての期間であると見るのが自然だろう。

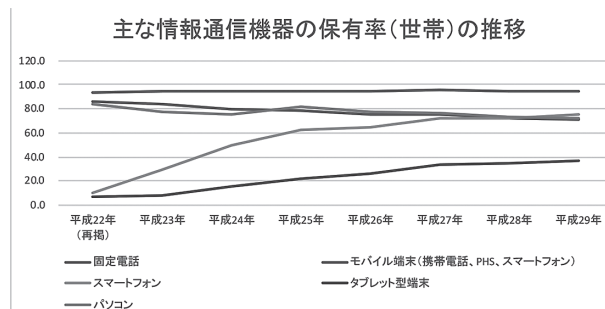


図 1-1 出典：総務省「通信利用動向調査」⁵より作成

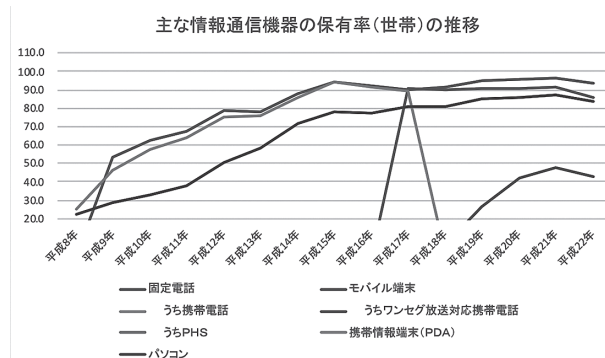


図 1-2 出典：同上

統計上、2010 年より以前はスマホの普及率は調査対象になっていない。おおよそ 2010 年度までには、スマホが一般的に利用されていき統計データとして採用されていると推測される。さらに、2010 年度より以前は、「Palm」や「Zaurus」、「sigmarion」といった PDA⁶（携帯情報端末）、日本的に言えば電子手帳がモバイル端末の代表格でもあった。データを列挙すると、PDA は 2001 年（平成 13 年）に普及率 2.3% で登場し、最盛期は 2 年後の 2003 年（平成 15 年）の普及率 10.3% であったが、翌年の 2004 年（平成 16 年）には 4.1% と急落し、2008 年（平成 20 年）を最期に統計対象から外れてしまった。

世界的に PDA 端末が下火になったのはやはりスマホの登場が大きいと考えるのが自然であろう。直接的な因

果関係を明らかにすることは難しいが、統計上では明らかな相関関係が見られる。不思議なのはPDA 端末でも通信機能や通話など現在のスマホと同様の機能を有したものは2000 年代初頭より存在したことである。日本でも2005 年当時のウィルコムから発売されたW-ZERO3 は、マイクロソフトのPDA プラットフォーム PocketPC を継いだ Windows Mobile を搭載し、正統的なPDA の後継であったが、世界的なスマホの普及と、キーボードなどが存在しないタッチパネルによる操作性を備えた端末を認知させたのはiPhone の登場によってモバイル端末の主役が交替していった⁷。

表 1-1

発売日	世代	通信方式
2007 年 6 月 29 日	iPhone	GSM
2008 年 7 月 11 日	iPhone 3G	3G
2009 年 6 月 19 日	iPhone 3Gs	3G
2010 年 6 月 24 日	iPhone 4	3G
2011 年 10 月 14 日	iPhone 4s	3G
2012 年 9 月 21 日	iPhone 5	LTE
2013 年 9 月 20 日	iPhone 5s	LTE
2014 年 9 月 19 日	iPhone 6・6Plus	LTE
2015 年 9 月 25 日	iPhone 6s・6sPlus	LTE
2016 年 9 月 16 日	iPhone 7・7Plus	LTE
2017 年 9 月 22 日 2017 年 11 月 3 日	iPhone 7・7Plus iPhone X	LTE
2018 年 9 月 14 日 2018 年 10 月 26 日	iPhone XS・XSMax iPhone XR	LTE

出典：『iPhone10 周年完全図鑑』より作成

iPhone は2007 年に突如として発表された。記念すべきこの初代のiPhone はまず米国で発売され、その年の11 月にイギリス、フランス、ドイツで、翌2008 年春にはアイルランド共和国、オーストリアで発売されたのみで、アメリカの隣国のカナダを初めとして、その他の主要国では販売されなかった⁸。初代のiPhone はプリインストールされている12 個のソフトウェア以外には使用ができなかった。世界的に普及していくのは2008 年夏に発売されたiPhone 3G 以降になる。特に日本においてはJ-PHONE からVodafone へと変わったサービスを2006 年に買収したソフトバンクの孫正義がiPhone 向け専用のプランを用意するなどしてiPhone の日本国内における爆発的な普及の足がかりを作った。本格的なスマホの普及はLTE に対応したiPhone5 以降で、移動通信方式の高速化によって普及スピードが加速していく。そういう意味で一般化は2013 年以降(松田：2014、p7)というところだろう。ちょうどこの時期が、日本国内に

おけるスマホの普及と連動していることが数値でも確認できる。世帯普及率が60%を超えたのがこの時期になる。

それでは2013 年頃の世界的なスマホの普及率はどうだろうか。図2-1 に示すようにスペインの75.8%を筆頭にEU 主要国とアメリカ、カナダで60%を超える普及率に比較して日本は38.2%とスマホの普及率が伸び悩んでいるのが分かる。2年後の2015 年には日本国内におけるスマホの普及率は52.2%と移動端末を持っている人の約半数がスマホを利用しているが、依然として世界的にみればその普及率は大きく水をあけられた状態であった。

2013 年のスマホの普及率

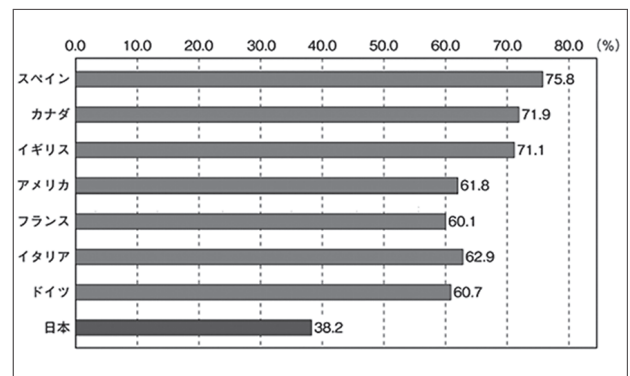


図 2-1 出典：『スマホ白書 2013-2014,p10』

2015 年のスマホの普及率

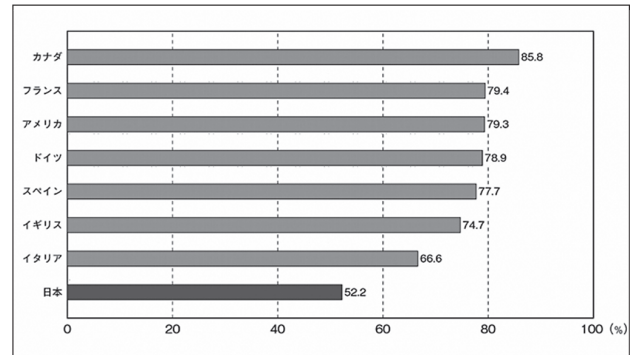


図 2-2 出典：『スマホ白書 2016,p75』

日本のスマホの普及が諸外国と比べて鈍かったのには主に二つの理由が考えられる。一つには端末と通信会社が一体となったサービスを提供する日本の携帯電話の産業構造がある。もう一つは、「ガラケー」(岡田：2012、pp9-10) (松田：2010、pp1-2) と揶揄されたような従来の携帯電話のサービスの充足があるだろう。「日本のケータイの『過度な』高機能化」(松田：2014、p 6) や「電子マネーも、カード会社やコンビニ、飲料メーカー、鉄道会社、航空会社などの協力によって非常に使い勝手が

よいものになっている。」(丸川・安本：2010、p 7) と言われるように日本国内での通信サービスが拡充されていった。

2015年時点で世界的には通信契約であるSIMの販売とスマホの端末との販売が切り離されていたが、日本国内ではようやくSIMフリー端末とSIM購入という形が整いつつあった。この背景には日本の通信事業者の端末販売におけるインセンティブ制度やSIMロックでの囲い込み、2年契約などの経営戦略が大きく影響している。(安本：2010)

また、ドコモのiモードやKDDIのEZweb、など通信事業者独自のコンテンツとWebサービスの拡充(小向・左貝：2010)、例えば「日本の携帯電話端末は世界で最も高度な機能を搭載し、インターネットに接続した先のiモードやEZwebなど各通信事業者の専用コンテンツも世界に例を見ない充実ぶりである」(丸川：2010、p 7)と言われるようにサービスの充実が加えて、スマホへの普及の妨げとなっていたのは間違い無い。モバイル通信の高速化とPCサイトのような「重い」web閲覧に耐えられるような処理性能、画面の大きさ、スマホむけWebサイトの構築の一般化という条件が徐々に揃うことで日本におけるスマホの普及率が高まっていったと考えるのが自然である。

スマホの個人保有率の年代別推移

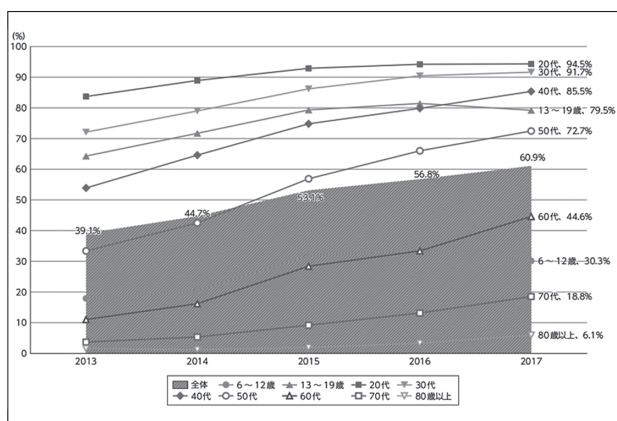
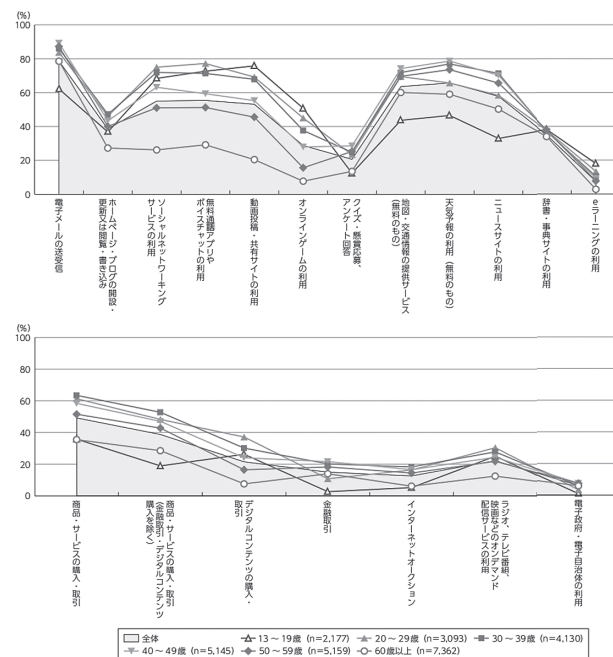


図2-3 出典：総務省平成30年度通信利用動向調査

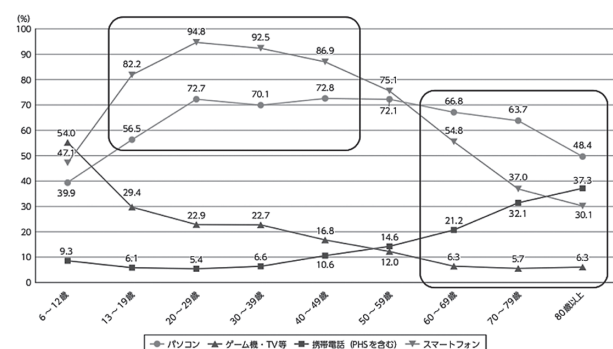
2017年末の時点で、全世代を合わせたスマホの普及率は、パソコンを抜いて80%に迫るところまで来ている。近年指摘されるPC離れが数値(図1-2参照)でも確認できる一例となる。スマホの個人保有率(図2-3参照)も年代別でみると2017年の時点で50代以下の保有率が72%を超えており、若年の世代でみると大凡9割がスマホを利用していることになっている。20代から40代の層でみると2015年を境に普及したと考えるのが

妥当だろう。

インターネットの利用目的



インターネット利用端末



また、インターネットの利用実態(図2-4)とインターネットにアクセスする端末(図2-5)を見ると、若年世代ではすでにスマホがPCを上回っており、60代以上の高齢世代でも携帯電話を含めたモバイル端末でのインターネット利用が増えていることが確認できる。

まとめると、日本国内におけるスマホの普及は2013年から本格的にはじまり、2015年を境に日常的なデバイスとして認知されていくようになった。その利用実態は、従来のインターネット利用であったWeb閲覧やEメールだけではなく、無料通話アプリの利用、SNSへのアクセス、ゲーム、電子商取引(早い話がネットでの買い物)と本来の携帯電話の機能であった通話と多岐に

わたっており、パーソナルな端末としての地位を確立しているようにも見える。

さて、では映画の中でスマホはどのように描かれる、または登場してくるのだろうか。先の統計に従えば、2013年から2015年の3年間における変化がもっとも大きいと予想される。

3. 新しい主題としてのスマホ

映画だけではなく、小説などの優れた物語のテーマには普遍性と時代性が巧妙に絡み合っている。普遍的な真理を表現することは作品の評価にもっとも密接に関わってくる要素ではあるが、その時の社会問題や流行、ライフスタイルなどを巧に取り入れることで、フィクションの世界にリアリティと共感を持ち込むことができる。

そういう意味では2000年代以降はスマホを含むいわゆる「ケータイ」(宮田・藤本・岡田・松田・高広:1997)とSNSやメールなどの社会インフラは格好の題材であったはずだが、テーマとなった作品は多くはない。

まずそのタイトルから思い出されるのは『着信アリ』だろう。いまやAKBのプロデューサーとしての方が有名になってしまった秋元康が原案でメディアミックス展開され、モバイル端末の普及率はPHSも含めて80%を超えて必需品となっていた2004年に公開された『着信アリ』は真正面から「ケータイ」をテーマにしたホラー映画だった。15億円を超えるヒットを記録し、続編となる『着信アリ2』が翌2005年に公開され、翌年の2006年にも『着信アリ Final』として完結編が作られた。2008年には事実上のスピンオフ作品として『ワン・ミス・コール』としてハリウッドでリメイクされた。

前作に共通するのは発信者に自分の携帯番号から死の予告電話がかかってくると、その人物は予告どおりに死を遂げるというストーリーの設定だ。主人公となるのは全員女性で、事件を起こす人なり、死の予告電話の元凶となる人物はすべて、虐待や迫害などで理不尽に心や体を痛めつけられた者が互いに共鳴しあうことで殺人鬼に変貌したりして事件を起こす。未来からの着信履歴が残り、音声だけでなくメールによる動画や写真付きの死の予告が届くなど、ケータイの機能を存分に使った設定になっている。このあたりは、同じジャパニーズホラーで、それを見たものは7日後に死ぬという呪いのビデオテープによってテレビから貞子が実体化する『リング』(1998)や、インターネット接続が一般的になっていて、事件の契機となるのはパソコン用のフロッピーに残る画像や「幽霊に会いたいですか?」の文字がパソコンの画面に現れる『回路』(2001)などの仕掛けと同様に、当時一般的になっていた、あるいは忘れ去られようとしていた

メディアを使ったホラーという点では共通している。

3作目の『着信アリ Final』では、呪いの予告の回避手段として、「転送すれば死なない」という設定が追加されるなど、ケータイ電話のサービスと連動するような形で設定が更新されていった。

他にも携帯をストレートにテーマにした映画としては『携帯彼氏』(2009)がある。もともとは無料ホームページ作成サイトの「魔法のiらんど」上で素人による小説投稿が流行し(いわゆるケータイ小説)、作家の1人であったkagenの原作をもとに映画化された。物語は川島海荷演じる主人公の里美の友人の真由美が飛び降り自殺をしてしまうことから始まる。その後、里美は真由美が携帯シミュレーションゲーム「あい・すくりーむ」というゲームをしていた事を知る。このゲームはラブゲージが100になれば携帯上の彼氏と恋愛成就できるシステムで、真由美はこのゲームの中に彼氏に殺されるというストーリーになっている。この携帯の中の彼氏たちが実は、中学生レイプ事件の犯人たちで、その被害者が焼身自殺をした火災で死んだレイプ犯たちの魂がゲームのサーバーに取り込まれていたという設定自体は先にみた、ホラーの一群と通じるものがある。

スマホ時代のものとしては架空のSNS「マンマロー」上で起こるトラブルを元にした『白雪姫殺人事件』(2014)がある。SNS上でOL殺害の容疑者、城野美姫は魔女のように仕立てられていく様はメディアによって地味な女性が過激派をかくまう娼婦のように仕立て上げられていく『カタリーナブルームの失われた名誉』(1975)と同様の構成になっている。物語の冒頭、画面を覆うのはTwitterのようなSNSに投稿される匿名の無責任な発言であり、それはPC上の画面と重なる。スマホでも同様にSNSの確認を取るが、山中などPCがない場所に限られる。SNS上でのやりとりは主にモノログとともに画面にオーバーラップする形で表現され、スマホに限らずPCの画面が映し出されることはあまりない。どちらかと言えば架空のテレビのワイドショーが効果的に演出される。ある意味ではSNSを代表とするようなネット上での炎上よりは、既存のマスメディアによって追い詰められていく様子が描かれる。この映画のリアリティはネット上でのコミュニケーションではなく、旧来のマス・メディアによる暴力を描いていることにある。

他にSNSをテーマにしたものとしては『何者』(2016)がある。平成生まれの作家としてはじめて直木賞を受賞し、「桐島、部活やめるってよ」でデビューした朝井リョウの原作で、自分が何者かであるか、何者になれるのかを模索する若者像を現在の就職活動から緻密に描きだした映画だ。監督は劇団「ポツドール」主宰者で演劇界で

も活躍する三浦大輔。佐藤健演じる主人公の拓人は演劇サークルで脚本を書き、演劇活動を行っているが就職活動が上手くいかず、つらい日々を送っている。劇中描かれるのは拓人が極度の SNS 依存であるということだ。Twitter の裏アカウントで現実の不満のうさを晴らしているが、表のアカウントでは、周囲の就職活動の様子をうかがい、劇団の評判のエゴサーチをしても満たされず、どこにもやり場のない承認欲求を求めている。リアルに描かれるのは、Web エントリー、企業の合同説明会の様子、グループディスカッション、メールでくる不採用通知（今風にいうとお祈りメール）などが緻密に描かれる。どちらかというと、現代のハケ口をスマホなどのパーソナルなツールにぶつけながら、SNS は実は第二の社会になっていることを描き出している。

もう少し洗練された形で SNS を扱っているものとして、具体的には Twitter が物語の主題になっているのが『モテキ』（2011）だ。原作は久保ミツロウの漫画で 2010 年 7 月からテレビドラマ化もされた。テレビドラマ版は漫画原作を下敷きに若干の修正が加えられて映像化されているが、映画はドラマ版の 1 年後を舞台にした完全オリジナルストーリーを原作者の久保自らが書き下ろしている。森山未來演じる主人公の藤本幸世は三十路近いモテない草食系の派遣社員だが突如訪れた「モテ期」に戸惑いながら異性との交友を重ねていくが、恋愛経験の少なさと自己評価の低さから玉砕を繰り返すというストーリー。ドラマから 1 年後の設定の劇場版では、実家に戻っていた藤本が再び上京して、Twitter で知り合った EYESCREAM 誌の編集者である長澤まさみ演じる松尾みゆきとの恋の顛末を描く。

リアルに描きだされるのは、主人公の幸世の Twitter のやりとりだろう。彼はスマホでフリック入力を使いこなし、はじめてリプライしたみゆきのアカウントを追跡するなど、行動そのものにリアリティがある。

他には 2018 年 11 月に公開予定の映画『スマホを落とすだけなのに』（2018）がある。志駕晃原作の同名ミステリー小説を『リング』や『仄暗い水の底から』などのジャパニーズホラーの旗手として知られる中田秀夫監督によって映画化された。タイトルにあるとおり、北川景子演じる麻美が田中圭演じる彼氏の富田に電話をしたところ、富田ではない誰かにスマホを拾われ、この会話をきっかけに麻美が執拗に追いかけられ、麻美の個人情報次々と流出していくというミステリーだ。原作小説は 2016 年度までには上梓され、2017 年に発刊されていることから、ちょうどスマホの普及率が 80% に迫る時期の作品ということになる。現実にはスマホを落として全く知らない第三者が拾ってパスコードを解析するのはほ

ぼ不可能である（実際のハッキングなどは（ケビン・サイモン：2003）にあるように、人から聞き出すなどの方法論を複合的に用いたり、セキュリティの盲点や弱点をついたり、強い暗号化を正面から破るようなことはほとんどない）が、恐怖の構造と、スマホは写真や個人情報情報の固まりであるという特性を生かしている。

イタリア映画でも『おとなの事情』（2016）では長年連れ添った夫婦や、新婚のカップル、反抗期の娘の扱いに困っている夫婦などが集まり、会話の中でスマートフォンを見せ合うゲームをするということで展開していくワンシチュエーションコメディがあるし、アメリカでも新進気鋭のインド系アメリカ人監督のアニーシュ・チャガンディによる失踪した娘を探す父親の姿を全篇 SNS と PC の画面だけで構成された映画『サーチ』（2018）などスマホや SNS を主題にした映画が作られている。

日本のスマホを題材にした映画の特徴をあげるとすれば、それはよく知られていない技術の負の面、言い方を変えれば未知であるがゆえの恐怖感から設定が構築されている点が多いということである。現在となっては『着信アリ』や『携帯彼氏』などのホラー映画であっても、機械に幽霊などが憑依して何かしらのメッセージを乗っ取るというのは無理があるだろう。何故ならこれらは手にある小さい小型の機械ではなく、社会インフラを覆う大規模なシステムであって、それを特定少数の怨念だけで歪な形に作り変えるのは無理がある。ということを誰もが気付けてしまう。『白雪姫殺人事件』にしても、SNS の役割よりも既存のマスコミの影響力を強調し、『何者』では SNS に反映されるのは、その時代ならではの心の闇ではなく、いつの時代も誰もがもっていたかもしれない負の側面のハケ口として SNS が利用されているにすぎない。『スマホを落としただけなのに』についても、同様に現実には起こりにくい事象についての潜在的な恐怖が、「スマホを落とすと危ない」という危機感の根幹にあることを描きだしている。

そういう意味では、スマホや SNS を主題にした物語は、日常化されたテクノロジーであることを表に掲げながら、スマホが未だに社会インフラの中に溶け込むほどの存在になっていないことを逆説的に暴き出している。それは AI がいつか人間に取って変わる、とういうような SF 的な想像力が生みだすディストピアを信じているのと根源的には変わらない恐怖である。

4. 映画の中で日常化されるスマホの風景

統計的にスマホが普及したと認識できる 2016 年に公開された映画でスマホを主題としていない日本映画の中ではスマホはどのように描かれてきたのだろうか。手掛

かりとなるのは、普及率から考えて、20代から40代の日常を描いた作品ということになるだろう。

例えば『四月は君の嘘』(2016)でのスマホの描写は「バスに乗る」、「同級生に話しかける」などの何気ない動作として自然に描かれる。原作は新川直司の人気漫画で、2014年にはフジテレビのノイタミナ枠でアニメ化もされた。山崎賢人演じる主人公の有馬公生は、ピアノが弾けなくなった天才ピアニスト少年で、広瀬すず演じるヒロインのヴァイオリニスト宮園かをりと出会って有馬がピアノと再び向き合っていくという青春音楽物語だ。主題としてとくにスマホやSNSは関係がない。

劇中冒頭、中川大志演じる有馬の友人の渡亮太はバスの中で何をしているのか分からないが自然にスマホを弄っている。登校の場面でも会話の途中で電話がかかり、自然と出る。そこには「もしもし某です」というような決まり切った挨拶はない。着信表示が出るスマホでは相手が誰かを確認する必要はないからだ。

また、山崎演じる有馬は公園で待ち合わせをする場面ではスマホを見て「遅い、5分前行動だって」とつぶやく。時計で時間など確認はしない。そこで鍵盤ハーモニカを吹く広瀬すず演じるかをりを撮影するのもスマホだ。また、有馬は学校の屋上で何をするわけでもなくボーッとしている。それでも彼はスマホを握りしめているが特に何かが起こるわけではない。終始、日常的なアイテムとしてスマホが描かれているのであって、そこに特別な意味は見いだせない。

同じく2016年に公開され、漫画原作の『高台家の人々』(2016)ではどうだろうか。原作の森本梢子は他に「ごくせん」や「デカワンコ」など映像化常連のラブコメディを得意とする漫画家で、『高台家の人々』も妄想ラブコメディだ。趣味と特技が妄想という地味で冴えないOLの綾瀬はるか演じる平野木絵と、木絵の務める会社に転勤してくる名家出身の斉藤工演じる高台光正の恋の行方を描く。高台家はだいたい人の心を読めるテレパシー能力が備わっていて、とんでもない妄想をする木絵に光正が癒やされている。心が読めることで木絵には迷いが生じるが最後には2人は結ばれる。

少ないながらも、劇中にスマホが登場する。一つは綾瀬演じる木絵がオフィスで仕事をしていると、スマホにメッセージが届く。それを確認しに木絵は給湯室に移動する。その時木絵のスマホはどこにあるかというと、仕事をしているデスクの上にぽつんと置かれている。人によっては違和感を感じるかもしれないシチュエーションかも知れないが、こうした所にスマホが日常的なアイテムになっていることが読み取れる。また木絵が田舎の両親と話す場面でもそれはスマホ同士で会話をする。家に

いても殆ど家の電話は使用しない。

図1-1にあるように2016年時点ではスマホと固定電話の普及率は逆転していることから、これも日常的な風景として受け入れられる。同年公開の主人公が同じくOLの『植物図鑑』(2016)でも同じようにスマホは描かれている。

往年の名監督で長く松竹の監督として『男はつらいよ』シリーズや『釣りバカ日誌』シリーズで知られる山田洋次監督がメガホンをとった2016年公開の『家族はつらいよ』でもスマホは登場する。

『家族はつらいよ』は、『東京家族』のキャストが再集結した熟年夫婦の離婚騒動をめぐるコメディ映画だ。山田洋次らしい小気味が良いタッチで描かれる。この映画の中でも当然ながらスマホが描かれる。舞台となる平田家の次男、妻夫木聡演じる庄太とその恋人で看護師をしている蒼井優演じる憲子との会話のシーンでスマホが登場する。看護師として病院で働く憲子に市民ホールで待ち合わせをすると庄太が電話をしてくる場面。何気ない会話だがここにある事実がある。

病院内で携帯電話は医療用テレメータ、心電図など電波の利用を制限してきたのは半ば常識であった。医療ドラマの緊急の呼び出しでポケベルが主流であったのは今は昔の話になっている。医療機器への電波の影響が強かったのはいわゆる第2世代の通信方式であって、出力の弱い第3世代(いわゆる3G)や第4世代(4GもしくはLTE)では医療機器への影響が軽減されている。その結果2014年には病院内での使用が一部解禁され、2016年には使用の制限が解除されはじめている。劇中、憲子が電話に出るのはナースステーションで受けて窓際まで移動する。また、吉行和子演じる平田富子と孫の平田信介(丸山歩夢)も携帯を使って連絡を取り合う。富子はガラケーを使用し、孫の信介はキッズ携帯を使っているなど、細かい設定がされている。

同年公開の『さらば あぶない刑事』ではどうだろうか。同作は、往年の完結作として前作から10年たって制作された。シリーズの初めは1986年から翌87年までテレビドラマとして放送され、館ひろし演じる鷹山と、柴田恭兵演じる大下の2人の刑事コンビが派手に活躍するアクション刑事もので、当初は2クールで終了する予定であったが、人気を集め87年には劇場版第1作『あぶない刑事』が公開されている。完結作では、定年が5日後に迫った鷹山と大下が最後のターゲットとしてかつて壊滅させた暴力団組織銀星会の残党が興した横浜を牛耳る暴力団閥竜会と、中国マフィア、ロシアマフィアが絡み、2人の最後の捜査に挑んでいく、というストーリー仕立てだ。細かい設定はともかくとしてシリーズを通しての見

所は、館と柴田の銃撃によって悪党を退治するというコメディとアクションの組み合わせだ。刑事ものということで、電話などを利用したコミュニケーションのシチュエーションが多くあることが想像されるが、思いの他そういうシーンは描かれない。闘竜会の証拠品として、スマホが押収されるが、コミュニケーションのツールというよりは、現代的な証拠品の一つとして、例えば手帳の類いと同じような役割として劇中では機能する。

吉川晃司演じるガルシアは中南米のマフィアで、取引はPCのスカイプのような通話アプリを使って行われる場面が描かれる。不自然なのはこの時代にも拘わらず不自然なほど大きいWebカメラをノートPCに取り付けていることくらいだろうか。

5. おわりに

スマホの普及が落ち着く2016年を起点としてその年に公開された日本映画の中でスマホがどのように描かれているかを確認してきた。当然のことながら、映画の題材が時代劇やSF、ファンタジーといったものは考察の対象外となっている。確認するなかで判明したことの一つとして実は劇中の中でスマホを含む携帯電話などのモバイル端末は殆どないし全く描かれないということが往々にしてあるということだ。例えば、アイドルグループのももいろクローバーZのメンバーが主演を務めた『幕が上がる』(2015)ではほとんどスマホが登場しない。登場人物たちが手に持っていることはあっても明確に物語上で役割を担うのは、黒木華演じる吉岡先生が実は「演劇界の女王」と呼ばれていたというのをWebで検索する場面で登場するのみである。同じく、高校を舞台とした『青空エール』ではそもそも携帯電話の類いが登場しない。高校を舞台にしていない『世界から猫が消えたなら』(2016)でもそれは同様だ。

図2-3の普及率からすると若者達が主人公の日常の世界ではスマホは身近なものの一部として描かれていても不思議ではないが、服装やアクセサリ類の一部のように扱われていない。それを類推すると、極めてパーソナルな機器であり、基本的には画面の中の物語世界ではコミュニケーションツールとして使用される場面はそれほど必要とされていないのかもしれない。例えば、高校という閉鎖空間でのコミュニケーションでは主題が部活のようなものであった場合、直接顔をあわせるのが主眼となっているからである。もしくは物語世界で描かれるのは日常の風景でありながらも「ハレ」の場面であり、それは日常的な風景とはどこか隔絶されたものになっている。

もう一つ考えられることとして、急速に普及している

スマホなどのデバイスを作り手たちが無意識的に利用している場面が想定されていないことだろう。それは普及率にもあるように、スマホのような複数の機能を有するデバイスは世代間でも使用方法に大きな差があるからだ。(図2-4)

スマホはその名前が示す通り〈スマート〉(かしこい)〈フォン〉(電話)であるが、携帯する(あるいは出来る)電話ではない。端的にいうと、今となっては電話としての機能は副次的なものになっている。また、その性質上極めてパーソナルなデバイスでもあり、より個人化が著しい。それは『スマホを落とすだけなのに』で描かれるように、ある種個人の記憶と人格の現し身でもある。それ故に、一人称でのストーリーテリングには利用しにくい日常的なテクノロジーの一つと言えるかもしれない。その証拠に、スマホを題材にした映画、例えば『モテキ』や『何者』でもモノログとして語られる。

参考文献

- 伊藤秀一(1999)「メディア環境と文化—フリードリヒ・キットラーにおける文化媒質理論」(『長崎大学総合環境研究』2(1)号、pp1-12) 長崎大学
- 一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム(2014)『スマホ白書2013-2-14:スマートフォン5000万台時代のモバイルビジネス新戦略』インプレス R&D
- (2015)『スマホ白書2015:グローバル競争時代を勝ち抜く!スマートフォン市場新成長戦略』インプレス R&D
- (2016)『スマホ白書2016:新たなプラットフォームの台頭でコンテンツ戦略が変わる!』インプレス R&D
- インターネット白書編集委員会編(2014)『インターネット白書2013-2014:すべてがつながる未来へ』インプレス R&D
- (2017)『インターネット白書2017:IoTが生み出す新たなリアル市場』インプレス R&D
- (2018)『インターネット白書2018:デジタルエコノミー新時代の幕開け』インプレス R&D
- エイムック(2018)『iPhone10周年完全図鑑』樞出版
- 岡田朋之(2006)「ケータイの生成と若者文化」(『ケータイのある風景:テクノロジーの日常化を考える』北大路書房、pp25-44)
- (2012)「ケータイから学ぶということ」(『ケータイ社会論』岡田朋之・松田美佐、有斐閣、pp1-20)
- 川濱昇・大橋弘・玉田康成編(2010)『モバイル産業論:その発展と競争政策』東京大学出版会
- キットラー・フリードリヒ(1986)『グラモフォン・フィルム・タイプライター』(石光泰夫・石光輝子訳) 筑摩書房
- 金曜和(2016)『ケータイの文化人類学』クオン
- クロード・S. フィッシャー(2000)『電話するアメリカ』(吉見俊哉・片岡みい子・松田美佐訳) NTT出版
- 小向太郎・左貝裕希子「モバイルの成長と競争」(2010)『モバイル産業論:その発展と競争政策』(川濱昇・川濱昇・大橋弘・玉田康成編)、pp1-5、東京大学出版
- ケビン・ミトニック、ウィリアム・サイモン(2003)『欺術—史上最強ハッカーが明かす禁断の技法』岩谷宏訳、ソフトバンク

クリエイティブ

- 坂村健 (2002) 『ユビキタス・コンピュータ革命—時勢代社会の世界標準』 角川 one テーマ 21、角川書店
- 志駕晃 (2017) 『スマホを落としたけなのに』 宝島社
- 総務省 (2018) 『情報通信白書平成 30 年版』: (<http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/pdf/index.html> (2018 年 10 月 18 日確認))
- 立田慶裕 (2003) 「終章 高度化するメディア・リテラシー」(『国立教育政策研究所紀要』(巻 132), pp153-165 特集 メディア・リテラシーの総合的研究—生涯学習の視点から) (第 3 部 世界のメディア・リテラシー)
- 長谷正人 (2002) 「特集概要 映像の社会学」(『社会学年誌』(43) 2002-03, pp1-4) 早稲田大学社会学会
- 林雄二郎 (1969) 『情報化社会』 講談社
- 中島由弘 (2018) 「インターネットが起こし続ける革新: デジタルテクノロジーは道具を超えて人の能力を支援するまでに」(『INTERNET magazine Reboot』, pp24-29) インプレス R & D
- マクルーハン・マーシャル (1987) 『メディア論: 人間拡張の諸相』 (栗原裕・河本伸聖訳) みすず書房
- 松田美佐 (2014) 「ケータイの 2000 年代」(『ケータイの 2000 年代: 成熟するモバイル社会』 東京大学出版会、pp1-20)
- 松田美佐・岡部大介・伊藤瑞子編 ((2006) 『ケータイのある風景: テクノロジーの日常化を考える』 北大路書房
- 松田美佐・土橋巨吾・辻泉編 (2014) 『ケータイの 2000 年代: 成熟するモバイル社会』 東京大学出版会
- 丸川知雄・安本雅典編 (2010) 『携帯電話産業の進化プロセス』 有斐閣
- 宮田英典・藤本憲一・岡田朋之・松田美佐・高広伯彦 (1997) 『ボケベル・ケータイ主義!』 ジャストシステム
- 安本雅典 (2010) 「日本の携帯電話産業: 通信事業者主導の下での販売と開発」(『携帯電話産業の進化プロセス: なぜ日本は孤立したのか』 有斐閣、pp47-96)
- Claude S. Fischer. 1994. America Calling: A Social History of the Telephone to 1940 for Kindle, University of California Press
- Gergen Kenneth J. 1991. The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life, New York, Basic Books

参考映画資料

- 『カタリーナブルームの失われた名誉』(1975) 監督: フォルカー・シュレンドルフ、原作: ハインリヒ・ベル、出演: アンゲラ・ヴィンクラー、マリオ・アドルフ、ディーター・ラザール、ハラルド・クルマン、欧日協会
- 『回路』(2000) 監督: 黒沢清、出演: 加藤晴彦、麻生久美子、小雪、有坂来瞳、松尾政寿、武田真治、東宝
- 『着信アリ』(2003) 監督: 三池崇史、原作: 秋元康、出演: 柴咲コウ、堤真一、吹石一恵、石橋蓮司、永田杏奈、東宝
- 『着信アリ 2』(2005) 監督: 塚本連平、原作: 秋元康、出演: ミムラ、吉沢悠、瀬戸朝香、ピーター・ホー、東宝
- 『着信アリ Final』(2006) 監督: 麻生学、原作: 秋元康、出演: 堀北真希、黒木メイサ、板尾創路、チャン・グンソク、東宝
- 『あしたの私のつくり方』(2007) 監督: 市川準、原作: 真戸香、出演: 成海璃子、前田敦子、高岡蒼甫、近藤芳正、奥貫薫、田口トモロヲ、石原真理子、石原良純、日活
- 『ワン・ミス・コール』(2008) 監督: エリック・ヴァレット、原作: 秋元康、出演: シャニン・ソサモン、エドワーズ・バーンズ、アナ・クラウディア・タランコン、ジョニー・ルイス、アズカ・スカイ、レイ・ワイズ、ワーナー・ブラザーズ

- 『携帯彼氏』(2009) 監督: 船曳真珠、原作: kagen、出演: 川島海荷、朝倉あき、石黒英雄、小木茂光、星野真里、大西結花、GONZO、シナジ
- 『モテキ』 監督: 大根仁、原作: 久保ミツロウ、出演: 森山未來、長澤まさみ、麻生久美子、仲里依紗、真木よう子、東宝
- 『白ゆき姫殺人事件』(2014) 監督: 中村義洋、原作: 湊かなえ、出演: 井上真央、綾野剛、蓮佛美沙子、葉々緒、金子ノブアキ、貫地谷しほり、染谷将太、松竹
- 『きみはいい子』(2015) 監督: 呉美保、原作: 中脇初枝、出演: 高良健吾、尾野真千子、池脇千鶴、高橋和也、アークエンタテインメント
- 『幕が上がる』(2015) 監督: 本広克行、原作: 平田オリザ、出演: 百田夏菜子、玉井詩織、佐々木彩夏、有安杏果、高城れに、ムロツヨシ、黒木華、吉岡里帆、芳根京子、東映
- 『四月は君の嘘』(2016) 監督: 新城毅彦、原作: 新川直司、出演: 広瀬すず、山崎賢人、石井杏奈、中川大志、甲本雅裕、本田博太郎、東宝
- 『植物図鑑』(2016) 監督: 三木康一郎、出演: 岩田剛典、高畑充希、阿部丈二、今井華、相島一之、宮崎美子、ダンカン、松竹
- 『高台家の人々』(2016) 監督: 土方政人、原作: 森本梢子、出演: 綾瀬はるか、斎藤工、水原希子、間宮祥太朗、坂口健太郎、大地真央、市村正親、東宝
- 『青空エール』(2016) 監督: 三木孝浩、原作: 河原和音、出演: 土屋太鳳、竹内涼真、葉山奨之、堀井新太、小島藤子、東宝
- 『世界から猫が消えたなら』(2016) 監督: 永井聡、原作: 川村元気、出演: 佐藤健、宮崎あおい、濱田岳、奥野瑛太、石井杏奈、東宝
- 『家族はつらいよ』(2016) 監督: 山田洋次、出演: 橋爪功、吉行和子、西村まさ彦、夏川結衣、中島朋子、林家正蔵、妻夫木聡、蒼井優、松竹
- 『何者』(2016) 監督: 三浦大輔、原作: 朝井リョウ、出演: 佐藤健、有村架純、二階堂ふみ、菅田将暉、岡田将生、山田孝之、東宝
- 『さらば あぶない刑事』(2016) 監督: 村川透、出演: 舘ひろし、柴田恭兵、浅野温子、仲村トオル、ベンガル、吉川晃司、木の実ナナ、小林稔侍、東映
- 『おとなの事情』(2016) 監督: パオロ・ジェノヴェーゼ、出演: ジュゼッペ・バッティストン、アンナ・フォリエッタ、マルコ・ジャリーニ、エドアルド・レオ、ヴァレリオ・マスタンドレア、アンブラグド
- 『スマホを落としたけなのに』(2018) 監督: 中田秀夫、原作: 志駕晃、出演: 北川景子、千葉雄大、成田凌、田中圭、原田泰造、東宝

註

- 例えば中島 (2018) や立田 (2003) では「20 世紀後半から 21 世紀にかけて、通信技術の進歩によって人々の生活の姿が大きく変わっていった。特に、20 世紀前半はマス・メディアとして大きな力をもっていた映画や新聞。ラジオが、テレビ、インターネット、そして携帯電話など新しいメディアの普及によりその独占体制が崩されていく時代であった。」と述べている。あるいは、Gergen (1991) が「複数のメディアを絶え間なく往来することは平凡な経験」と指摘するように多様な技術によるコミュニケーションの在り方はもはや一般化している。
- 林 (1969) はすでに高度経済成長期の日本をして「高度情報化社会の到来」を指摘している。

- 3 例えば、『西部警察』をはじめとして『相棒』シリーズまでテレビ朝日で放送される刑事ドラマではパトカーなどの車両はほぼ日産車しか登場しない。『相棒』シリーズの主人公、水谷豊演じる杉下右京の愛車はFK10型フィガロ、二台目の相棒で及川光博演じる神戸尊が乗るのは、R35型GT-R、冠城亘はV37型スカイラインハイブリッドと、すべて日産車になっている。
- 4 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/field/tsuushin02.html> (2018年10月29日確認) 携帯・PHSの加入契約数の推移(単純合算)の統計資料を参照
- 5 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/statistics05.html>
- 6 PDAの歴史は意外に古く、その原初はアップル社製の「Apple Newton」である。この端末は1992年1月に開催されたCESにて、当時のCEOジョン・スカリー(スティーブ・ジョブが「一生砂糖水 を 売る つ も り か」という殺し文句でペプシコーラからappleに引き抜かれた人物)がPDAの定義と共に発表、1993年から1998年にかけて販売されたが、普及するほどのことはなかった。日本ではNECのモバイルギアや富士通のOASYSポケットなど、パソコン通信用の端末などもPDAとしてそれなりの人気を博したが、マニア向けの製品以上には認知されなかった。
- 7 小向・左貝(2010)でも触れられているように2007年にiPhoneが発売され2年後の2009年にはGoogleによるスマホ向けOSのAndroidが発表された。両者のビジネスモデルに違いはあるものの、それまでの携帯電話の主軸企業からシェアを奪う形でこの二つのOSが現在のスマホの大半を占めている。
- 8 『iPhone10周年完全図鑑』を参照のこと。
- 9 『リング』が制作された1998年はちょうど、DVDビデオプレーヤーが商用化された1996年の2年後になり、ディスクメディア徐々にシェアを奪われつつある時代であった。
- 10 例えば2015年12月にアメリカのカリフォルニア州の福祉施設で銃の乱射事件が起きた。容疑者は死亡し所持していたiPhone 5cが没収されたが、FBIはそのパスロックを解除できなかった。iPhoneは仕組み上、4桁のパスコードを10回連続で間違えると中のデータが削除されてしまうことから、アップル社に対してロック解除の技術協力を求めたがアップル側は拒否した。パスロックの解除には指紋認証など本人の個人情報から行う方法と、いわゆる暗号化されたデータを解析するバックドアを設置することが必要になる。しかし、iPhone 5s以降のA7チップセット以降のプロセッサにはセキュアエンクレープ技術が使われており、プロセッサ製造時に固有IDを書きこみ、これを鍵として暗号化していた。この鍵は、他のシステム部分からアクセスできないようになっていて、この固有IDはアップルも把握できない(意図的に把握しないようにすることで、暗号化を担保していた。)実際には容疑者のスマホはiPhone5cで、チップセットはA6だったために、セキュアエンクレープ技術が使われていなかった。